

Мухаметдинова Екатерина Александровна

педагог дополнительного образования

МБУ ДО «Центр детского творчества»

г. Киселевск, Кемеровская область

КОМПЬЮТЕРНЫЕ ВИДЕОИГРЫ КАК РЕСУРС САМОРЕАЛИЗАЦИИ ПОДРОСТКОВ В УСЛОВИЯХ ДОПОЛНИТЕЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ

***Аннотация:** в статье рассматривается роль компьютерных видеоигр и их разработки в процессе самореализации подростков в условиях дополнительного образования. Анализируются когнитивные, социальные и личностные преимущества игрового и проектного подхода. Особое внимание уделяется образовательным возможностям, развитию командной работы, творческих и профессиональных навыков. На примере опыта работы творческого объединения «VRE-АЛЕ» раскрываются методические аспекты организации проектной деятельности по созданию видеоигр, способствующие формированию у подростков компетенций, востребованных на современном рынке труда.*

***Ключевые слова:** компьютерные видеоигры, дополнительное образование, самореализация, проектная деятельность, цифровые компетенции, подростки.*

В условиях стремительной цифровизации общества компьютерные видеоигры перестали быть исключительно средством развлечения и стали значимым элементом современной культуры, оказывающим влияние на формирование личности молодого поколения. Дополнительное образование, ориентированное на развитие творческих и профессиональных компетенций, всё чаще обращается к игровым технологиям как к инновационному инструменту обучения и воспитания. В этом контексте особую актуальность приобретает не только использование готовых игр в образовательных целях, но и организация проектной деятельности по их созданию, что открывает перед подростками новые горизонты самореализации и профессионального самоопределения.

Современные исследования подтверждают, что умеренное и осознанное увлечение видеоиграми способствует развитию целого ряда когнитивных функций [4]. Игровые механики требуют от участников быстрой реакции, принятия решений в условиях неопределённости, планирования стратегии и решения комплексных задач. Это способствует развитию памяти, внимания, пространственного мышления и способности к многозадачности. Особенно ярко эти качества проявляются в жанрах стратегий в реальном времени (RTS), где необходимо одновременно контролировать множество объектов и процессов.

Кроме того, определённые жанры игр (экшены, спортивные симуляторы) способствуют улучшению мелкой моторики и координации движений, что положительно сказывается на развитии психомоторных навыков. Многопользовательские онлайн-игры формируют навыки социального взаимодействия, учат работать в команде, договариваться и совместно достигать целей. Для подростков это важный канал социализации и расширения круга общения.

Игровая среда создаёт условия для безопасного экспериментирования и совершения ошибок, что формирует уверенность в себе и готовность к риску. Постепенное прохождение уровней сложности и достижение игровых целей мотивирует подростков ставить перед собой новые задачи не только в виртуальном, но и в реальном мире.

Современные образовательные игры позволяют интегрировать изучение различных дисциплин: иностранных языков, истории, географии, основ программирования, физики и математики. Примеры таких проектов, как Minecraft (архитектура, инженерия) или Kerbal Space Program (космонавтика), демонстрируют возможность глубокого погружения в предметную область через игровой процесс. Такой подход способствует повышению мотивации к обучению и формированию устойчивых познавательных интересов.

Однако наибольший образовательный эффект достигается при переходе от пассивного потребления игр к их активному созданию. Разработка видеоигр требует от подростков освоения широкого спектра знаний и умений: от программирования и 3D-моделирования до нарративного дизайна и звукорежиссуры [2; 3].

Создание компьютерной игры – это комплексный творческий процесс, включающий генерацию идеи, разработку сюжета, проектирование игрового пространства (лevel-дизайн), создание визуальных и звуковых эффектов, программирование механик и тестирование продукта [1]. В ходе этой деятельности подростки сталкиваются с необходимостью интеграции знаний из различных областей: информатики, искусства, драматургии, менеджмента.

Опыт работы творческого объединения «VREALIE» показывает, что организация занятий по разработке игр позволяет каждому участнику попробовать себя в разных ролях: художника-концептуалиста, дизайнера уровней, сценариста, программиста, аниматора или звукорежиссёра. Такой подход способствует не только развитию профессиональных навыков, но и формированию целостного представления о процессе создания цифрового продукта.

Программа занятий включает:

- обучение концепт-арту и скетчингу;
- освоение 3D-моделирования в Blender;
- работу с цифровой живописью в Photoshop;
- проектирование игровых пространств;
- написание сценариев и диалогов;
- создание прототипов и анимации моделей;
- программирование игровых механик;
- озвучивание персонажей и звуковое оформление.

Анализируя имеющийся опыт работы в данном направлении, отметим преимущества проектной деятельности для подростков.

1. Развитие креативности и самовыражения. Создание собственной игры позволяет подросткам воплощать свои идеи, тренировать образное мышление и реализовывать творческий потенциал.

2. Формирование навыков командной работы. Совместная работа над проектом учит уважать мнение коллег, находить компромиссы и эффективно распределять обязанности.

3. Освоение современных технологий. Подростки получают опыт работы с профессиональными инструментами, что повышает их конкурентоспособность при поступлении в вузы и трудоустройстве.

4. Развитие аналитических способностей. Необходимость выстраивать логику повествования, отлаживать код и совершенствовать интерфейс формирует системное мышление и привычку к глубокому анализу проблем.

5. Профессиональное самоопределение. Возможность попробовать себя в разных ролях облегчает осознанный выбор будущей специальности и снижает риск ошибочного выбора образовательного пути.

Эффективная реализация подобных проектов требует создания образовательной среды, сочетающей теоретическую подготовку с практической работой. Важным элементом является формирование культуры рефлексии: учим подростков не только создавать игры, но и анализировать чужие проекты с точки зрения геймдизайна, задавая вопросы о выборе механик, структуре уровней и влиянии решений на игровой процесс.

В рамках творческого объединения «VREALIE» работа организуется по принципу проектной деятельности: от вводного семинара и выбора направления до разработки концепции, создания прототипа, тестирования и финальной презентации продукта. По итогам курса участники получают сертификаты, подтверждающие приобретенные компетенции.

В заключении отметим, что включение проектной деятельности по созданию компьютерных видеоигр в систему дополнительного образования открывает широкие перспективы для самореализации подростков. Такой подход способствует развитию когнитивных, социальных и профессиональных навыков, формирует цифровую грамотность и готовит молодых людей к успешной социализации и профессиональной деятельности в условиях цифровой экономики. Опыт творческого объединения «VREALIE» демонстрирует высокую эффективность игровых методик в формировании инициативных, самостоятельных и уверенных в себе граждан нового поколения.

Список литературы

1. Киллик М. Гейм-дизайн: как создаются игры. Разработка игр / М. Киллик. – СПб.: Питер, 2024. – 256 с.
2. Грис С. Настольная книга игродела / С. Грис. – М.: АСТ, 2024. – 496 с.
3. Никлин Х. Как пишут игры / Х. Никлин. – М.: Эксмо, 2025. – 336 с.
4. Новые исследования показывают, что видеоигры могут быть полезны для подростков // Forbes Education. – URL: <https://www.forbes.ru/education/513448-novye-issledovaniya-pokazyvaut-cto-videoigry-mogut-byt-polezny-dla-podrostkov> (дата обращения: 10.05.2026).